

APORTES y Transferencias



Calidad de Servicios

Capacidad de carga

Turismo residenciado

Centro de Investigaciones Turísticas
Facultad de Ciencias Económicas y Sociales
Universidad Nacional de Mar del Plata

TIEMPO LIBRE Turismo y Recreación

Año 13

Volumen 2

2009

Mar del Plata

EL JUEGO DE ROLES: UNA OPCION DIDACTICA EFICAZ PARA LA FORMACION EN POLÍTICA Y PLANIFICACION TURISTICA.

Arq. Ricardo Dosso

Universidad Nacional de Mar del Plata

rhdosso@mdp.edu.ar

Resumen

El juego de roles constituye una estrategia didáctica recurrente entre las actividades pedagógicas que se aplican en el ámbito de la educación en todos sus niveles y disciplinas de conocimiento. Sin embargo y no obstante la relativa obiedad de sus objetivos instrumentales, la oportunidad de su aplicación, el diseño metodológico, la creatividad del dispositivo, la dinámica operativa, la diversidad temática, le confieren potencialidad inagotable, versatilidad de aplicación y multiplicidad de opciones, atributos que le concede permeabilidad al tiempo que irradiación respecto de la polivalencia y plusvalía de aportes y contribuciones emergentes de experiencias realizadas.

El presente artículo expone, a partir de la praxis satisfactoria de experiencias realizadas, los motivos y objetivos, resultados y logros, recomendaciones y advertencias en torno al interés por la aplicación de la estrategia didáctica del "juego de roles" en ciertas instancias de la formación en Política, Planificación, y Gestión Turísticas tomando como base el reconocimiento benéfico de experiencias realizadas en el seno de talleres complementarios a la enseñanza de asignaturas de carreras de grado y postgrado relacionados al Turismo; la pertinencia de la estrategia didáctica aplicada a dichas materias reconoce en su naturaleza intrínseca la importancia que tienen en la teoría, la reflexión crítica y la práctica, los aspectos cognitivos, actitudinales y procedimentales en torno al concepto y práctica de la transversalidad dinámica, multisectorial, pluriactoral y multidisciplinar inherentes al análisis, evaluación e intervención participativa de destinos susceptibles de desarrollo local a partir del Turismo.

Palabras clave: Juego de roles – Estrategia didáctica – Política, Planificación y Gestión – Transversalidad multisectorial.

**ROLEPLAYING: AN OPTION FOR TRAINING EFFECTIVE TEACHING
IN TOURISM POLICY AND PLANNING.**

Arq. Ricardo Dosso

Abstract

Role playing is a teaching strategy appellant between the educational activities that are applied in the field of education at all levels and disciplines of knowledge. But notwithstanding the relative obviousness of its instrumental objectives, timing of application, study design, the creativity of the device, the operating dynamics, thematic diversity, give potential inexhaustible, application versatility and variety of options, attributes permeability which gives irradiation time on the versatility and appreciation for contributions emerging experiences.

This paper presents, from the successful practice experiences, motives and objectives, results and achievements, recommendations and warnings about the interest in the application of the teaching strategy role-playing " " in certain instances of the training Politics, Planning, and Tourism Management based on the recognition beneficial experiences within the follow-up workshops to teaching undergraduate courses and graduate related to tourism; the relevance of the teaching strategy applied to such materials in its intrinsic nature recognizes the importance of the theory, critical reflection and practice, the cognitive, attitudinal and procedural around the concept and practice of mainstreaming dynamic, multisectoral pluriactoral inherent multidisciplinary analysis, assessment and participatory local development likely destinations from Tourism.

Key words: *Role play - Teaching Strategy - Politics, Planning and Management - Mainstreaming multisectoral*

EL JUEGO DE ROLES: UNA OPCION DIDACTICA EFICAZ PARA LA FORMACION EN POLÍTICA Y PLANIFICACION TURISTICA.

Arq. Ricardo Dosso

1. INTRODUCCION

El turismo aún afronta el desafío de superar definitivamente la noción que se le atribuye como una mera actividad para alcanzar una mejor entidad en tanto disciplina científica y sector socioeconómico que se imbrica necesariamente en el contexto político, técnico y científico de una compleja realidad global e intersectorial cuya comprensión e intervención requiere de la comprensión y gestión de un todo integrado por sustentos pluridisciplinarios y multisectoriales.

Así, la política, la planificación y la gestión turística no pueden limitarse solo a la comprensión y activación de sus propios campos de actuación, sino que la mitigación, resolución y satisfacción de sus necesidades dependen también de las actuaciones políticas, científicas y técnicas de otros campos, ámbitos y niveles de decisión y acción relacionables. En este sentido es menester concebir el mapa conceptual, disciplinar y actoral involucrando aquellos componentes e interacciones necesarias con el universo mayor de la realidad global.

Si bien esta concepción de transversalidad debe estar implícita en la enseñanza de las diferentes asignaturas que integran el arco curricular de la carrera de grado, es menester reconocer y comprender su importancia en aquellas asignaturas que por su naturaleza integradora y pluridimensional requieren de una mayor detenimiento al momento de concebir las estrategias didácticas para la mejor comprensión y comprensión de aquel universo interactivo. En este sentido es oportuno referirse a la enseñanza de la Política, la Planificación y la Gestión Turística.

Comprender el contexto conceptual, disciplinar, misionario, funcional, operacional, político, científico y técnico de otras disciplinas o sectores del que no se tiene un conocimiento o formación profesional específica, no es tarea fácil como tampoco es pertinente ni posible saber en profundidad de todas ellas, habida cuenta de constituirse en competencias diferentes donde el turismo mantiene su propia especificidad; sin embargo es necesario para la comprensión sistémica interactiva y transversal, acercarse lo más posible a esos contextos transdisciplinarios y transectoriales.

Son los procesos de empatía con esos otros sectores los que nos permitirán su compren-

sión. Asumir en simulación la representación de sectores y roles nos proporciona una alternativa para incorporar empatía con ellos, involucramiento que permitirá una mejor comprensión de sus internalidades, para así poder articularse.

Así, la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica y técnica participativa constituye un instrumento eficaz para ciertas instancias de enseñanza/aprendizaje de asignaturas tales como Política Turística, Planificación del Turismo y Gestión Turística, entre otras denominaciones afines que asumen los contenidos de estas asignaturas en el ámbito académico del Turismo.

El presente artículo expone una serie de reflexiones teóricas, metodologías, estrategias didácticas y recomendaciones producto de una serie de experiencias realizadas en torno a la aplicación de la técnica de "juego de roles" a lo largo de varios años de enseñanza entre las que se incluyen prácticas educativas de grado y de postgrado en Turismo. Entre las prácticas de grado caben destacar las experiencias realizadas en las asignaturas Política Turística y Recreativa, Planificación del Turismo y la Recreación, y Política y Planificación que fueran dictadas en la Carrera de Licenciatura en Turismo que fueran dictadas en la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad Nacional de Mar del Plata entre los años 1995 y 2011, oportunidades en que se utilizó la técnica de "juego de roles" en diferentes instancias de cursada de dichas asignaturas.

Entre las prácticas educativas de postgrado caben destacar las experiencias realizadas en los módulos Política Turística y Planificación del Turismo, en el marco de la Especialización en Desarrollo Sostenible del Turismo en la Universidad Nacional del Nordeste (año..) y el módulo Planificación de la Actividad, en el marco de la Maestría en Desarrollo Turístico Sustentable en la Universidad Nacional de Mar del Plata. Los logros obtenidos y el reconocimiento de los resultados benéficos de dichas prácticas en el uso del "juego de roles", ameritan su consideración en el presente artículo, cuyo objetivo, más allá de dirigirse a dar cuenta de aplicaciones específicas en contextos puntuales, pretende servir de insumo para su reflexión, adaptación y posible utilización en otros contextos educativos del Turismo.

El Juego Actoral como objeto de análisis y evaluación y el Juego de Roles como estrategia didáctica.

Los términos Juego Actoral y Juego de Roles suelen utilizarse indistintamente como conceptos similares para referirse a la técnica comúnmente llamada "rol playing", sin embargo sus acepciones son muy diferentes, como así también sus contextos de aplicación. Establecer esta diferencia es esencial para comprender, justificar y explicar el contexto de las reflexiones y experiencias objeto del presente texto.

En el marco del análisis de estrategias y retos de futuro se entiende como **"juego actoral"** a las complejas interacciones entre actores que se involucran en torno a un conjunto de cuestiones, objetivos y eventos, del que devienen influencias recíprocas de diferente grado, convergencias, consensos, divergencias y disensos en torno a posiciones ponderables que dichos actores mantienen en torno al devenir y escenarios futuros de una realidad objeto de intervención. Los métodos y técnicas Mic-Mac y Mactor entre otras técnicas de análisis y evaluación, dan cuenta de algunos de los estudios sistemáticos asumidos y propuestos por diferentes autores, entre ellos Godet, para el diseño de escenarios frente a retos y conflictos de realidad compleja.

Estos estudios, utilizados en el marco de procesos de definición política y/o de la planificación estratégica, no solo constituyen métodos y técnicas utilizadas en investigación, planificación y gestión estratégicas, sino que también constituyen temas susceptibles de inclusión entre los contenidos de la enseñanza de política y planificación estratégica. Se trata aquí de un recurso tecnológico utilizado de modo sistemático y racional para el análisis y evaluación del "universo actoral y su actuación en torno a una realidad dada, es decir, de un universo actoral que es "objeto de análisis".

En un contexto quizás más lúdico, espontáneo y motivacional, el **"juego de roles"** o **"juego de actores"** se entiende justamente como una actividad en la que los "jugadores", en un proceso de simulación, representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la "otredad", es decir, se ponen en la situación del "otro".

Este proceso empático permite comprender en una cierta medida las cuestiones, conflictos, necesidades, expectativas, intereses y motivaciones del "otro" en torno a una realidad de la cual todos forman parte: actores reales y actores en representación.

Es en éste último contexto y acepción- el del Juego de Roles – el marco conceptual, semántico, epistemológico y ontológico en el que se expone el desarrollo del texto objeto de este artículo.

El artículo expone los objetivos generales, las aplicaciones posibles, el caso Mar del Plata (objetivos específicos, organización del actividad, enunciación del caso, integración del foro multisectorial, consignas procedimentales y metodología propuesta, pautas de desarrollo y formato periodístico, desarrollo detallado y resultados, aportes detallados por grupos y sectores, síntesis, reflexión crítica y formulación propositiva, resultados concluyentes), conclusiones, recomendaciones y reflexiones finales, referencias bibliográficas y documentos consultados.

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE SU APLICACIÓN EN POLÍTICA Y PLANIFICACIÓN TURÍSTICA

- . Exponer un caso o situación susceptible de generación de conflictos multiactorales
- . Identificación de la problemática general emergente
- . Identificación de las cuestiones emergentes y su grado de criticidad
- . Identificación de los actores involucrados o involucrables susceptibles de generar o recibir impactos negativos y/o positivos devenidos de las cuestiones emergentes.
- . Comprensión de:
 - . la diversidad de intereses, motivaciones, expectativas, convergencias y divergencias, consensos y disensos, negociaciones, etc...., que emergen de la diversidad de actores implicados en el o los conflictos emergentes.
 - . la necesidad de articular convergencias y divergencias para la toma de decisiones de base participativa.
 - . la construcción de una agenda participativa de acciones y actuaciones para la resolución o mitigación de los conflictos emergentes, actuales y en relación a escenarios futuros.
 - . la necesidad de identificar principios y objetivos de sustentabilidad que puedan satisfacer las necesidades de la sociedad local y la comunidad visitante.
 - . la necesidad de distinguir entre debilidades, conflictos, amenazas y potencialidades, fortalezas y oportunidades. Y sus ponderaciones de criticidad y prioridad de actuación.
 - . la multiplicidad de impactos y efectos sinérgicos que producen en los aspectos sociales, económicos, ambientales, culturales, institucionales, o legales, entre otros.
 - . el sistema de estrategias y acciones clave capaces de mitigar o resolver los conflictos que las principales cuestiones implican.
 - . las dificultades emergentes de conflictos interdisciplinarios, intersectoriales, interpersonales que inciden o afectan la labor grupal o intergrupal e indirectamente el logro de objetivos trascendentes de satisfacción de las necesidades mas sentidas de la comunidad o del destino y que muchas veces devienen de factores actitudinales negativos.

La importancia de comprender los intereses y necesidades específicas de sectores tales como el público, el privado, el académico, el de los comunicadores, de las organizaciones no gubernamentales; de investigadores, planificadores, operadores y gestores relacionados con el turismo

La importancia de comprender la existencia de interacciones reciprocas entre ciertas cuestiones atribuibles a la actividad y al espacio turístico en particular y aquellas actividades y espacios atribuibles a la cotidianeidad local del destino; entre el desarrollo local y la satisfacción de las expectativas e intereses turísticos en tanto demanda exógena.

En política: principios, visiones, cuestiones, actores, escenarios y lineamientos estratégicos

. En planificación: misiones, diagnósticos, temas críticos, estrategias y proposiciones
 . En gestión: programación de proposiciones, acciones y responsabilidades de gestión; campos de actuación, unidades de gestión e intervenciones concretas.
 En éste sentido, las estrategias articulan la Política con la Planificación, las proposiciones articulan la Planificación con la Gestión y las programación articula la Gestión con la satisfacción concreta de necesidades y requerimientos sociales esperados.

La importancia de concebir la articulación entre política, planificación, gestión y acción, en un marco de transversalidad pluridisciplinar, pluriactoral y multisectorial.

3. DE LAS APLICACIONES POSIBLES EN POLÍTICA Y PLANIFICACIÓN

La consideración de los actores

A. Según incumbencias e involucramiento directo o indirecto con el Turismo

1. Actores involucrados en el **propio ámbito de gestión del Turismo** (según campos diferentes de actuación: sector público – sector privado – tercer sector / ámbito nacional, ámbito regional, ámbito provincial, ámbito local / marketing – recursos humanos – promoción – normativa turística – desarrollo de productos – financiación – gestión institucional, entre otras)

2. Actores involucrables de los **demás sectores o ámbitos de la gestión global del destino** (según campos de actuación: sector público – sector privado – sector académico / ámbito nacional, ámbito regional, ámbito provincial, ámbito local / Turismo – Obras y servicios – Economía – Medio ambiente – Desarrollo Social – Asuntos Jurídicos – entre otras.

B. Según ámbitos y nivel político-técnico o político/técnico

1. Actores del ámbito político: público-privado-académico / partidos políticos – legisladores – Gobernadores, intendentes, secretarios de estado, secretarios y subsecretarios, titulares directorios de empresas – titulares de ONG – Rectores y Decanos – entre otras...
 - titulares de cámaras empresariales organizaciones sindicales y/o gremiales, etc.....

2. Actores del ámbito técnico/científico: público – privado- académico / asesores técnicos – directores, técnicos y /o científicos/investigadores involucrados en los diferentes ámbitos descriptos en el ítem 1 (anterior)

3. Actores en general: intervención de niveles políticos y técnicos superiores.

Alternativas generales

Aplicación parcial o intermitente a lo largo de un proceso (a modo de esquicio instantáneo para motivar o impulsar o agilizar instancias de puesta en situación y/o creatividad de soluciones en paralelo a un proceso sistemático).

1. Complemento de **Actividad Teórica**: para comprensión de la transversalidad actoral frente a una cuestión: antes o después del dictado de una teórica.

2. Complemento de **Actividad Práctica**: una disciplina o sector TURISMO asume el rol del resto del Universo de actores. Ej.: Cada Grupo un Caso e integra todos los sectores (según el número de integrantes) o bien:

a. Involucrado en el Caso objeto de desarrollo.

. Cada Grupo un Caso diferente donde los integrantes se reparten las dimensiones o campos de actuación.

. Un Caso General donde Cada Grupo asume una Dimensión (Económica, Social, Física, Ambiental, Institucional, entre otras) o campo de actuación (Oferta, Demanda, Marketing, Recursos Humanos, Financiación, Gestión institucional, entre otras)

b. Situación ajena al Caso aunque con una situación relacionable.

Algunas situaciones conflictos motivadoras:

- . Espacio: localización o actividad conflictiva de un emprendimiento que genera impactos negativos
- . Evento impactante para el destino
- . Destino en declive
- . Tiempo: estacionalidad
- . Monoproducción: turismo o tipo de turismo
- . Empleo
- . Inseguridad para el turista
- . Emergencia natural

4. UTILIDAD EN ACTIVIDADES TEORICAS

Se proponen ejercicios complementarios de puesta en situación en relación a los contenidos teóricos.

Política	Planificación
Temas de Política . Cuestión y Actores . Desarrollo y Crecimiento . Desarrollo Local y Regional . Mercado	Temas de Planificación . Conceptos y enfoques . Proceso de la Planificación . Análisis y evaluación de Planes de Desarrollo . Gestión y Acción

5. UTILIDAD EN ACTIVIDADES PRÁCTICAS

Se proponen ejercicios complementarios de puesta en situación en relación a los contenidos teóricos.

Política	Planificación
1. Análisis y evaluación participativa de políticas de desarrollo turístico 2. Propuestas participativas de ajuste, corrección o reformulación 3. Ambas en continuo (<u>Elaboración Participativa (incluye análisis, evaluación y proposición) de Políticas de Turismo</u>)	1. Análisis y evaluación participativa de planes de desarrollo turístico 3. Propuestas participativas de ajuste, corrección o reformulación 3. Ambas en continuo (<u>Elaboración Participativa (incluye análisis, evaluación y proposición) de Planes de Desarrollo Turístico</u>)

C. Situaciones/conflictos (Nivel Político – Nivel Planificación – Nivel Gestión)
1. Análisis y evaluación participativa de situaciones conflictivas 2. Propuestas participativas de mitigación o resolución 3. Ambas en continuo (<u>Resolución Participativa (incluye análisis, evaluación y proposición) de Conflictos Turísticos</u>)

6. UNA EXPERIENCIA DE GRADO EN LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA

La aplicación del juego de actores ha sido una práctica recurrente en diferentes instancias de enseñanza/aprendizaje en las asignaturas Política Turística y Recreativa, Planificación del Turismo y la Recreación y Política y Planificación de la carrera de licenciatura en turismo como así también en postgrados tales como el módulo Planificación de la Actividad en la Maestría en Desarrollo Turístico Sustentable en el ámbito de la Universidad Nacional de Mar del Plata. No obstante la diversidad de instancias de aplicación se ha elegido como ejemplo ilustrativo el siguiente caso que se expone a continuación aplicado en el año 2006 en la asignatura Política Turística y Recreativa. El caso se inscribe en el marco de una situación/conflicto que permitiera a través de la técnica del "juego de actores" realizar en un juego de simulación participativa la puesta en común a través del debate, de reflexiones críticas, de identificación de cuestiones y actores involucrados, de análisis y evaluaciones de impactos y proposiciones de mitigación o resolución de conflictos conforme al devenir del juego de diversidad de intereses, motivaciones, objetivos, visiones e incluso proposiciones muchas veces controvertidas, permita comprender la realidad que impone la diversidad multisectorial, pluridimensional e incluso pluridisciplinar propias de situaciones críticas que ponen en juego la necesidad de apelar al consenso, la mediación o la negociación para acercarse a soluciones plausibles, aún en el disenso y la confrontación de intereses contrapuestos.

Con tal propósito se desarrolla una experiencia que a partir del advenimiento de un grupo empresario internacional que propone un emprendimiento de alto impacto social, económico, ambiental y cultural al que debe darse respuesta en el seno de las turbulencias intersectoriales que genera. El emprendimiento cuyo debate, análisis, evaluación, reflexión crítica, y proposición de revisión y ajuste formarán parte de una experiencia expeditiva para la puesta en común del abordaje de cuestiones, dilemas y proposiciones en el marco de los objetivos y contenidos básicos de la asignatura y del ejercicio de la transversalidad multisectorial.

Objetivos básicos de la asignatura y actividades prácticas genéricas a desarrollar

Asignatura: POLITICA DEL TURISMO Y LA RECREACION

Objetivos:

Conocer la problemática turística del Destino

Conocer el universo de actores implicados en la actividad

Conocer el diagnóstico y propuestas políticas respecto de la actividad

Asignar prioridades y formular estrategias de intervención

Actividades a desarrollar:

Información

- . estudios e investigaciones sobre la problemática turística del destino
- . diagnósticos y propuestas disponibles sector público y privado
- . listados institucionales actores políticos diferentes ámbitos, sectores y roles.
- . identificación y entrevista a actores
- . identificación y entrevistas a actores medios de comunicación. (que preguntar?)

Diagnóstico

Identificación de cuestiones

Identificación de actores y posiciones

Determinar agenda de cuestiones y sus ponderaciones

Problemática turística de la ciudad de Mar del Plata

Sistema turístico de la ciudad

Fuentes de información

Evolución histórico – productiva del turismo en la ciudad.

Visión política del HCD. (a partir de las charlas de los concejales)

Visión empresarial. (a partir de entrevistas hechas por los alumnos)

Visión mediática. (a partir de entrevistas hechas por los alumnos)

Determinar las “cuestiones” de la ciudad.

Identificar estrategias turísticas para un correcto desarrollo turístico.

Plantear políticas turísticas.

En el marco de estos objetivos se incluye como actividad motivadora e impulsora para la comprensión de los contenidos emergentes de los objetivos propuestos, el desarrollo de una experiencia expeditiva apelando a la técnica del Juego de Actores tomando un caso conflicto.

Resulta menester que el caso conflicto constituya un disparador eficaz para la adopción de la técnica planteada, atento a la escala del emprendimiento y las condiciones requeridas cuanto planteadas para satisfacer los objetivos que impone la escala, ubicación, programa e inversión.

El desarrollo de la experiencia podrá consultarse en NULAN – Portal de Promoción y Difusión Pública del Conocimiento Académico y Científico de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad Nacional de Mar del Plata. Sitio: <http://eco.mdp.edu.ar/cendocu>

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Instancias de sondeo de opinión de los estudiantes revelaron la eficacia y beneficios positivos de la estrategia didáctica adoptada en orden a aspectos cognitivos, actitudinales y procedimentables.

1. Aspectos cognitivos:

Revelan la comprensión de:

- . la importancia de la consideración participativa del universo de actores en torno a cuestiones de impactos relevantes para un destino
- . los intereses y necesidades específicas de los sectores y actores involucrados
- . las interacciones recíprocas entre las cuestiones específicas del turismo y las que impactan en el sistema de cuestiones globales o extrasectoriales del sector turismo
- . las diferentes expectativas, motivaciones, intereses plurisectoriales en torno a cuestiones críticas, así como los diferentes objetivos y posiciones respecto de cuestiones y estrategias.
- . las divergencias y convergencias, los consensos y disensos, acuerdos y desacuerdos respecto de cuestiones, objetivos y estrategias sectoriales, al tiempo que las alternativas de conciliación que se suscitan en torno a cuestiones de interés común que hacen al desarrollo local y a la defensa de los intereses de la sociedad local sin perjuicio del aprovechamiento de los aspectos positivos de las propuestas de inversión de sectores empresariales extralocales.
- . la dinámica del juego de influencias y liderazgos que se producen en el seno de la defensa de intereses diferenciales por sectores y actores involucrados.
- . las dificultades emergentes de conflictos interdisciplinarios, intersectoriales, interpersonales que inciden o afectan la labor grupal o intergrupal e indirectamente el logro de objetivos trascendentes de satisfacción de las necesidades más sentidas de la comunidad o del destino y que muchas veces devienen de factores actitudinales negativos.
- . la necesidad de articular convergencias y divergencias para la toma de decisiones de base participativa.
- . la construcción de una agenda participativa de acciones y actuaciones para la resolución o mitigación de los conflictos emergentes, actuales y en relación a escenarios futuros.
- . la necesidad de identificar principios y objetivos de sustentabilidad que puedan satisfacer las necesidades de la sociedad local y la comunidad visitante.
- . la necesidad de distinguir entre debilidades, conflictos, amenazas y potencialidades, fortalezas y oportunidades. Y sus ponderaciones de criticidad y prioridad de actuación.
- . la multiplicidad de impactos y efectos sinérgicos que producen en los aspectos sociales, económicos, ambientales, culturales, institucionales, o legales, entre otros.

. el sistema de estrategias y acciones clave capaces de mitigar o resolver los conflictos que las principales cuestiones implican.

2. Aspectos actitudinales:

Los valores de la cooperación, la reflexión crítica compartida en la valoración de intereses que hacen al desarrollo local en todos sus sustentos benéficos (sociales, económicos, ambientales, culturales, institucionales y políticos, entre otros), la participación creativa en torno a problemas, cuestiones, dilemas y proposiciones en el seno de la labor grupal e intergrupal, la capacidad de síntesis que implica la consideración de sistemas complejos e interactivos necesidades y satisfactores diferenciales, la empatía que genera el involucramiento compartido y cruzado en el juego de intereses y conflictos emergentes susceptibles de dilemas y contradicciones, pero también de alternativas de conciliación de actitudes positivas en función de objetivos que pueden convergir en el bien común al tiempo que mitigar o articular intereses contrapuestos de resolución compleja, solo convergentes mediante vectores estratégicos compartidos.

3. Aspectos procedimentales:

El método operativo, metodológico y técnico puesto en práctica resultó apropiado a los tiempos disponibles de la carga horaria asignada y en el contexto integral del desarrollo total de los contenidos de la asignatura. Los sectores y roles propuestos y efectivizados resultaron apropiados en la articulación del universo de sectores y actores necesarios en torno a las problemáticas planteadas y a la cantidad de alumnos inscriptos. La puesta en práctica del operativo resultó motivador habida cuenta de la diversidad de sectores que aunque sujeta a un proceso de simulación actoral, permitió involucrarse adecuadamente al desarrollo fluido de las pautas y dinámica que las consignas propusieron.

En general se reconoce como muy positiva la inclusión del sector Medios de Comunicación que a través del *metier* periodístico en complementación sostenida en relación a la experiencia cumple una doble función: la de sintetizar e informar y la de demandar al foro de actores una permanente sintetización de los resultados de cada sesión para su difusión. Se reconoce en este sector el atributo de constituir un verdadero “puente” de intercambio recíproco con la comunidad. En ocasiones, su rol en el juego se traduce en una auténtica “coordinación”, justamente por su rol demandante de información permanente – por cada sesión o jornada - al procurar testimoniar acerca de los resultados parciales y finales de la experiencia.

Recomendaciones

No obstante los beneficios expuestos en orden a los aspectos cognitivos, actitu-

dinales y procedimentales, es importante señalar y advertir sobre la necesidad de atender ciertos ajustes que pueden mejorar la experiencia de la estrategia didáctica adoptada en torno al juego de roles; entre ellas se destacan:

1. La necesidad de complementar el juego con documentación informativa sintética que mejore la puesta en conocimiento del contexto situacional del destino;
2. Incluir la construcción compartida de un mapa/universo de los actores y sectores involucrables al caso o conflicto planteado;
3. la previsión de incluir docentes auxiliares facilitadores que puedan asistir en forma más sostenida a los grupos de debate;
4. Conferir un mayor protagonismo al sector “medios de comunicación” dada su versatilidad actuarial al representar en cierta medida no solo su misión periodística, sino su rol de representación de las expectativas de información de la comunidad;
5. La necesidad de una mejor adecuación del aula para la modalidad aula/taller para facilitar mejor el debate grupal sin interferencias auditivas;
6. La necesidad de articular al criterio presencial de la experiencia, alternativas complementarias semi-presenciales y virtuales que faciliten y agilicen el intercambio para así obtener un mayor control de tiempo disponible;
7. la necesidad de una mejor adecuación de la carga horaria asignable para un desarrollo del método más efectivo mediante la siguiente estructuración concebida en un mínimo de 8 jornadas o sesiones cuyo contenido se expone a continuación con una mejor desagregación de las actividades:

Jornada 01: Presentación de Caso – Juego - Mapas conceptuales – Asignación de Roles y Sectores

- . Presentación del caso y contextualización
- . Presentación del juego (antes o después del caso)
- . Distribución de enunciación e instructivo general
- . Distribución de insumos, planillas, etc...
- . Distribución o identificación de información básica y complementaria de consulta.

Construcción participativa

- . Mapa conceptual del turismo
- . Mapa universo de sectores y actores

Identificación de Roles/Sectores

- . Identificación de estilos personales y liderazgos del grupo (interno del docente)
- . Identificación coordinador general
- . Identificación facilitadores por grupo
- . Identificación grupo Periodismo o Medios de Comunicación (uno o varios – no muchos)
- . Asignación de roles, sectores y agrupaciones
- . Dossier o Síntesis periodística + reflexión/opinión periodística

Jornada 02: Preparación Intragrupal- Roles Intragrupales

- . Distribución interna de roles entre integrantes del grupo
- . Cada grupo designa un representante o relator (no obstante cada integrante puede expresarse libremente).
- . Identificación y presentación de grupos o sectores al resto de la comisión.
- . Reunión con sectores/grupo – intercambio e instrucciones específicas compartidas
- . Identificación y presentación de integrantes por grupos o sectores
- . Dossier o Síntesis periodística + reflexión/opinión periodística

Jornada 3: Lanzamiento del Juego

- . Lectura y debate intragrupal o intrasector
- . Alternativa de revisión de roles intragrupal
- . Análisis de situación
- . Dossier o Síntesis periodística + reflexión/opinión periodística

Jornada 4 (depende de los tiempos disponibles)

- . Exposición Grupo Efecto presenta la propuesta de intervención sobre la realidad
- . Debate - deliberación intragrupal de la situación
- . Exposición de posiciones o reflexiones por grupo o sector
- . Redacción y distribución virtual de documento síntesis por grupo/sector
- . Dossier o Síntesis periodística + reflexión/opinión periodística (envío digital)

Jornada 5

- . Intercambio inter-grupal / inter-sectores
- . Jornada/taller de negociaciones, lobby o intercambio
- . Redacción y distribución virtual de documento síntesis por grupo/sector
- . Dossier o Síntesis periodística + reflexión/opinión periodística (envío digital)

Jornada 6

- . Debate - deliberación intragrupal de la situación
- . Exposición de posiciones o reflexiones por grupo o sector
- . Redacción y distribución virtual de documento síntesis por grupo/sector
- . Dossier o Síntesis periodística + reflexión/opinión periodística (envío digital)

Jornada 7: Posiciones, discusión, acuerdos

- . Presentación/exposición de posiciones por grupos o sectores.
- . Edición digital e impresa de documento posicional por grupos o sectores (manifiesto)
- . Intercambio inter-grupal / inter-sectores – Discusión y Acuerdo
- . Dossier o Síntesis periodística + reflexión/opinión periodística (envío digital)

Jornada 8: Síntesis final

- . Presentación acuerdo definitivo.
- . Exposición final
- . Redacción documento final.
- . Exposición Medios de Comunicación
- . Sondeo de opinión estructurado sobre la Experiencia
- . Dossier o Síntesis periodística + reflexión/opinión periodística (envío digital)

8. REFLEXIONES FINALES

Si bien la concepción de transversalidad debe estar implícita en la enseñanza de las diferentes asignaturas que integran el arco curricular de la carrera de grado, es menester reconocer y comprender su importancia en aquellas asignaturas que por su naturaleza integradora y pluridimensional requieren de una mayor detenimiento al momento de concebir las estrategias didácticas para la mejor comprensión y comprensión de aquel universo interactivo. En este sentido es oportuno referirse a la enseñanza de la Política, la Planificación y la Gestión Turística.

Comprender el contexto conceptual, disciplinar, misionario, funcional, operacional, político, científico y técnico de otras disciplinas o sectores del que no se tiene un conocimiento o formación profesional específica, no es tarea fácil como tampoco es pertinente ni posible saber en profundidad de todas ellas, habida cuenta de constituirse en competencias diferentes donde el turismo mantiene su propia especificidad; sin embargo es necesario para la comprensión sistémica interactiva y transversal, acercarse lo más posible a esos contextos transdisciplinarios y transectoriales.

Son los procesos de empatía con esos otros sectores los que nos permitirán su comprensión. Asumir en simulación la representación de sectores y roles nos proporciona una alternativa para incorporar empatía con ellos, involucramiento que permitirá una mejor comprensión de sus internalidades, para así poder articularse; en este sentido la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica y técnica participativa constituye un instrumento eficaz para ciertas instancias de enseñanza/aprendizaje de asignaturas

tales como Política Turística, Planificación del Turismo y Gestión Turística, entre otras denominaciones afines que asumen los contenidos de estas asignaturas en el ámbito académico del Turismo.

Si bien lo expuesto en el desarrollo del presente artículo se centra con mayor extensión en testimoniar una experiencia puntual y singular resultado de una instancia formativa circunstancial, relativamente efímera aunque exitosa, es importante señalar que cada contexto educativo en sus aspectos cognitivos, actitudinales y metodológicos demandará las adecuaciones pertinentes y necesaria conforme a objetivos pedagógicos y didácticos específicos. En éste sentido, lo expuesto debe contextualizarse en el marco de una acotada contribución no excluyente de una mayor optimización y adecuación en torno a entornos formativos probablemente diferentes.

REFERENCIAS DOCUMENTALES Y BIBLIOGRAFICAS

- AGUERRONDO, Inés. 1990. El Planeamiento educativo como Instrumento de Cambio. Troquel. Buenos Aires.
- ARCADE (J.): Prospective, planification et strategie :articulationsconceptuelles et synergie. IIEP/UNESCO, 1993.
- ARCADE, Jacques, Siruis – GODET, Michel, CINAM. MEUNIER, Francis,CNAM, ROUBELAT, Fabrice, CNAM.2004. ANÁLISIS ESTRUCTURAL con el método MICMAC,

- y ESTRATEGIA DE LOS ACTORES con el método MACTOR. Buenos Aires. Argentina (Traducción).
- DIAZ-BARRIGA ARCEO FRIDA (2002). Estrategias Docentes Para Un Aprendizaje Significativo. Editorial McGrawHill – 2002- España
 - EDELSTEIN, Gloria y RODRIGUEZ, Azucena. 1074. El Método: Factor Definitorio y Unificador de la Instrumentación Didáctica en Revista de Ciencias de la Educación. Año 4 No 12. BsAs.
 - GIL, C. y GIL, M.D. *Taller de formación – Metodologías Activas: Estrategias de Aprendizaje-Cooperativo*, Instituto de Ciencias de la Educación, Universidad de Sevilla, Sevilla, 2009 Educación Ambiental 1:40-42.
 - GODET (M.) (1993): From anticipation to action : a handbook of strategic prospective. UNESCO Publishing,
 - GOMEZ, M.T. y otras (1990): “*Propuestas de intervención en el aula. Técnicas para lograr un clima favorable de clase*”. Madrid, Narcea.
 - GONZALEZ NUÑEZ, Jesús- MONROY, Anabely KUPFERMAN SILBERSTEIN, J (2004). Dinámica de Grupos: técnicas y tácticas. Ed. Pax México. Mexico.
 - JACKSON Steve, *Killer, juego de rol en vivo*, Joc Internacional, Barcelona, junio de 1991, título original: *Killer: TheGame of Assassination*, traducción al castellano de Lluís Salvador,
 - LEFEVRE (J. F.): *L’analyse structurelle : methodes et developpements*. These de troisieme cycle, Université Paris-Dauphine, 1982.
 - MARCÉN, C. (1990): “*La dimensión pedagógica de los juegos de simulación*”.
 - MARIJE APODACA OSTAICOETXEA. 2004 .Dinámica de grupos “Dinamización de metodologías y procesos para la democracia participativa” Organiza Parte Hartuz – dinamiza Urtkin-txa Eskola — <http://www.parthartuz.org/MARIJEtosten.pdf>
 - MONEREO, C. (1991) “Estrategias de enseñanza y Aprendizaje”, coordinador: C.. Editorial Grao. Barcelona. España
 - NOVAK, J.D. 1986. Teoría y Práctica de la Educación. Madrid. Alianza.
 - OMT. FAYOS – SOLA, Eduardo (director). 1997. Publicaciones de la OMT en Educación Turística. Introducción a TEDQUAL. Una Metodología para la Calidad en Educación y Formación Turísticas. Madrid.
 - OMT. SANCHEZ PEREZ, Amparo. 1995 Educando Educadores en Turismo. Publicaciones de la Organización Mundial del Turismo en Educación Turística. Madrid.
 - ORTIZ, J. (1999). Juegos de rol e identidades inventadas. *Cuadernos de Pedagogía*, 285, 61-66.
 - POZO, J.I. 1989. Teorías Cognitivas del Aprendizaje. Madrid. Morata.
 - POZO, J.I. 1990. Estrategias de Aprendizaje. En C. Coll, J Palacios y A Marchesi(comp.) *Desarrollo psicológico y Educación*, II. Madrid. Alianza Psicología.
 - ROUBELAT (F.): Catastrophes and bifurcations : phenomena and analogies for the prospective tool-box, Coherence and chaos in our uncommon world, selections from the XIII conference of the World Futures Studies Federation (August 23-27, 1993), WFSF, June 1994, pp. 311-317.
 - SEVILLANO GARCÍA, María Luisa. (2004). Estrategias Innovadoras Para Una Enseñanza De Calidad. Editorial PEARSON 2004 - España
 - TEDESCO, J.C. El Desafío Educativo. Calidad y Democracia. BsAs. G.E.L.
 - ZABALA, Antoni. 1993. Los Enfoques Didácticos. En COLL Salvador y otros. 1993.: El Constructivismo en el Aula. Graó, Barcelona.